

3-D virker ikke

Man kan ikke føle eller lugte filmen mens man ser den i to dimensioner på lærredet. En undersøgelse af hvordan visse væsentlige kommunikative aspekter af filmen fungerer, kan sige os noget om hvorfor de hidtidige forsøg på at tilføje den tredje dimension til filmbilledet ikke har fungeret: ved at gøre tilskueren opmærksom på sin krop ødelægges samtidig den basale medleven i filmen.

I forrige nummer af Kosmorama gav Kim Foss en historisk beskrivelse af den tredimensionale film. Hele formålet med at tilføre filmen den manglende rumdimension nå, som jeg ser det, udgå fra et ønske om en bedre tilfredsstillende af synsansen, og dermed fra en overordnet opfattelse af at filmtilskueren lider af mangel på sansetilfredsstillende. Det spørgsmål jeg her vil prøve at besvare er: hvorfor har 3-D-film (duftfilm, ect.) ikke vundet indpas i filmindustrien, når den på papiret synes mere fyldestgørende for sanserne end almindelig film?

For at finde frem til en forklaring vil jeg søge hjælp i den nyere filmteori og -semiotiks fokus på udsigelsen.

Tilskueren i mørket

Nyligt afdøde Christian Metz overfører Benvenistes berømte skelnen mellem sprogudsigelsens to planer, historiens og diskursens, til den klassiske spillefilm. Hos Benveniste er historiens udsigelse bl. a. karakteriseret ved at taleren eller fortælleren ikke griber ind i fortællingen, det er selve historien der drejer sig om, det er de rene begivenheder som synes at fortælle sig selv. Derimod forudsætter diskursens udsigelse en afsender og en modtager og en intention fra afsenderen om at påvirke modtageren. Kort sagt finder Metz at filmen forsøger (ved at under spille sin ekshibitionistiske rolle og ved en konstant diskursfornægtelse) at sætte historien i hovedsædet: 'Jeg ser den, men den ser ikke, at jeg ser den. Al ligevel ved den, at jeg ser den; men

af Ole Steen Nilsson

den vil ikke vide det. Det er denne fundamentale benægtelse, der har orienteret hele den klassiske film mod 'historiens' veje, og som uden afbrydelse har udglattet den diskursive forankring'.¹

Kort sagt så fremstår den klassiske spillefilm altså som historie og lader diskursen træde i baggrunden. Igenem historien bliver tilskueren institutionaliseret som seer eller voyeur, mener Metz: filminstitutionen foreskriver en skuespiller der lader 'som om han ikke bliver set (og altså ikke ser sin voyeur)' og som 'forfølger sin eksistens sådan som filmens historie har foreskrevet den', og 'en immobil, tavs tilskuer, en hemmelig tilskuer'. Skuespilleren ignorerer kameraet og ser altså ikke på sin tilskuer, der for sin del sidder usynlig i mørket, immobil og tavs, i en konstant 'undermotorisk og over-perceptorisk tilstand, en fremmedgjort og lykkelig tilskuer'.

Det handler ikke om tilskuerens identifikation med filmens fiktive personer – tilskueren føler sig 'i en tilstand af tomt og fraværende subjekt, af ren synskapacitet (alt 'indhold' er på det setes side)'. 'Det er 'historien', der udstiller sig, det er historien, der hersker', konkluderer Metz, 'det sete ignorerer, at det bliver set', hvilket 'tillader voyeuren at ignorere, at han er voyeur'.

Udsigelsens subjekt

Med den italienske teoretiker Gianfranco Bettetini vil jeg nu beskrive det udsigelsessubjekt, dvs. den afsender, skabt af filmteksten selv, der som nævnt ovenfor ikke stilles til skue; filmen er først og fremmest historien. Bettetini når frem til filmtekstens fundamentale semiotiske konstitution, som den fremstiller sig for tilskueren: billedindholdets (udsagnets) Nærvær, og Fravær af "dén" der er anbragt af tilskueren i kameræts sted.² Bettetini fastslår, at denne Fraværende, der 'har set' tingene før tilskueren og for tilskueren, og som derpå pålægger tilskueren sin kommunikationstaktik, er det begrebsapparat som kaldes 'udsigelsens subjekt'. Han præciserer, at udsigelsens subjekt skal forstås 'som det symbolske apparat der er organisator af alle de semiotiske processer i en tekst, og som også regulerer tilskuerens tilnærmelsesmåde til teksten. Et fraværende apparat, skaber af og skabt af teksten, efterladende sig spor af sin organiserende færden i sit udtryksmateriale'.³

Den audiovisuelle samtale

Med andre ord er filmtekstens afsender, som på samme tid er skabt af teksten og skaber af teksten, ikke en afsender i reel forstand. Vi taler om et apparat og ikke et subjekt i kropsmæssig forstand. Afsenderen, der deltager i den kommunikative udveksling uden en krop, som et fraværende apparat, er altså et simulakrum.

Nu nærmer vi os et svar på spørgsmålet om hvorfor 3-D-film

ikke er slået igennem. Bettetini analyserer den audiovisuelle 'samtale' der – uden at være underlagt sprogets regler for dialog – foregår mellem afsender og modtager. Dvs. hvordan udsigelsens subjekt som simulakrum står i forhold til tilskueren, der med sin egen krop deltager aktivt i kommunikationsudvekslingen. Bettetinis pointe er, at der sker en dematerialisering af modtagerens kropsmæssighed, hvilket er afgørende for at begribe hvordan tilskue-

at mellem det audiovisuelle indhold og tilskuerens øjne og øren realiseres et tomrum, en plads, som tilskueren er tilskyndet til at udfylde og forme med sin egen rolle i kommunikationsudvekslingen. Jeg understreger her rolle, modsat krop; rollen, som tilskueren sætter som sin indsats, er et symbol på den konkrete krop.

Fra krop til rolle

Bettetini udleder, at tilskueren gennem udfyldelsen af fraværet er over-

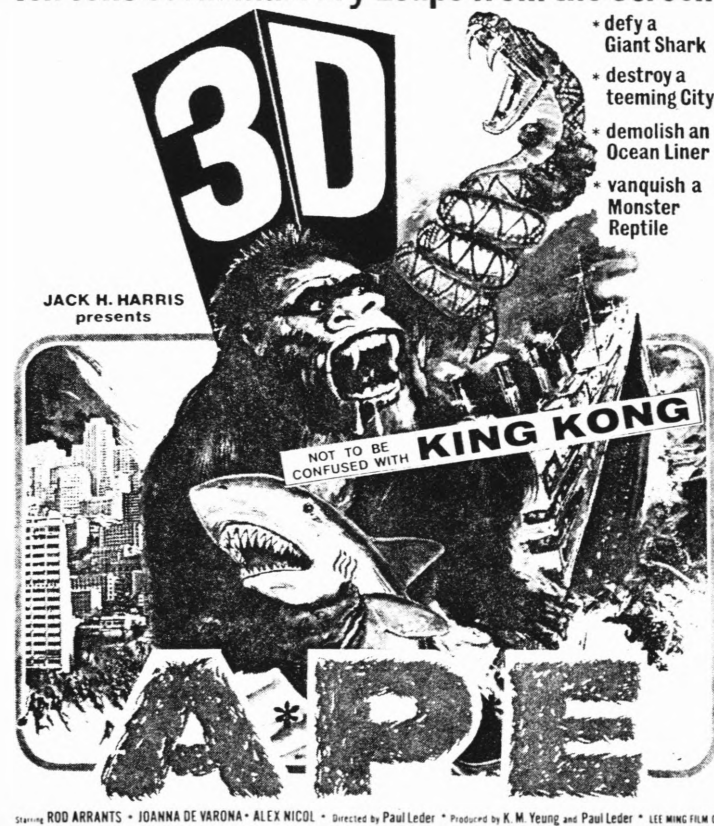
som en symbolsk protese (dvs. kunstig erstatning) for kroppen. En erstatning, der skal overvinde den mangel på sansetilfredsstillelse som filmen byder sin tilskuer. Og nu er jeg nået frem til en forklaring på hvorfor 3-D ikke har stor nytte på film.

Samtalebrud

Jeg tror det skyldes at den givetvis mere komplette sansefilm kræver tekniske hjælpemidler; farvede briller i 3-D filmens tilfælde (eller kradsekort med forskellige indbyggede lugte ved duftfilm). Og det kommer til at virke stik modsat hensigten, fordi de uvante briller ect. gør tilskueren opmærksom på sin konkrete krop: tilskueren bringes dermed ud af det symbolske stadium der ellers skulle lette overgangen til og udfyldningen af tekstens symbolske, fantasmatisk produktion, og gennem dette spil af nærvær og fravær at indgå i den 'samtale' med filmteksten, hvis form og spilleregler man har vænnet sig til i de sidste 99 år.

Forsøgene med 3-D-film er en måde at tilbyde tilskueren en større følelse af sansetilfredsstillelse, og dermed lette interaktionen mellem på den ene side tilskuerens krop overført til en rolle, og på den anden side fraværet af afsenderen. Dog er min pointe at 3-D ikke har vundet indpas, netop i kraft af at de manglende sanseinformationer under den normale filmforevisning faktisk gør det lettere for tilskueren at føle sig kropsliggjort med udsigelsens fantasmer. De underlige 3-D-briller gør atter tilskueren opmærksom på sin rolle som voyeur (jf. Metz ovenfor), og dermed som reel krop i biografsalen. 3-D-filmene virker modsat hensigten ved at være kilde til afbrydelse af den audiovisuelle samtale. Og med andre ord fungerer filmen i sin nuværende form tilfredsstillende og efter hensigten.

Ten Tons of Animal Fury Leaps from the Screen



Lider filmtilskueren af mangel på sansetilfredsstillelse siden filmindustrien tror, at der er noget at tjene på en fidus som 3-D?

ren og tilskuerens krop kan interagere med ('tale' med) afsenderen, der som symbolsk produktion er immateriel og fantasmatisk – et simulakrum.

For at det kan lade sig gøre, er det min opfattelse at filmtilskueren må have en semiotisk side, en symbolsk tilbøjelighed, uudtrykt i den konkrete dagligdag, men klar til at træde i funktion i biografen, når tæppet går fra og lyset dæmpes. Modtagerens semiotiske og symbolske dimension skal nødvendigvis aktiveres for at kunne gøre det muligt at 'tale' med afsenderen, der netop er af symbolsk og semiotisk natur. Bettetini skriver,

bevist om at skabe sig sin rolle, men at denne allerede er konstrueret forudgående af afsenderens trækken sig tilbage fra udsagnets overfalde. Tilskueren tilskyndes istedet til at lade sig nedfælde i udsigelsessubjektets manglende krop, i et simulakrum. I den audiovisuelle samtale lader tilskueren altså sin semiotiske side reproducere i teksten for at udfylde et fravær, og giver dermed køb på sin krop og på dele af sanseregistret; tilbage bliver en symbolsk interageren med udsagnets egen symbolske produktion, nemlig udsigelsessubjektet, eller afsenderen.

Bettetini taler derfor om rollen

1. Dette og følgende Metz-citater er fra Metz, Christian, »Histoire/discours (note sur deux voyeurismes)«, in 'Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma', Paris, 10/18, 1977, pp. 111-120 (dk. ov., »Historie/diskurs (note om to former for voyeurisme)«, 'Trylleygten' 1, ny serie, 1991, pp. 59-64).
2. Bettetini, Gianfranco, 'Tempo del senso. La logica temporale dei testi audiovisivi', Milano, Bompiani, 1979, p. 98.
3. Bettetini, Gianfranco, 'La conversazione audiovisiva. Problemi dell'enunciazione filmica e televisiva', Milano, Bompiani, 1984 (2. udg., 1988), p. 7.